

02

Cine Camera e Shot Track

Transcrição

[00:00] E aqui onde está a perspectiva vamos colocar cinematic viewport (que mostra o que está no sequencer). E a nossa câmera não foi acionada ainda, está aqui, você pode ver a câmera por: perspective cinecameraactor1. Damos um pilot nela, podemos aproximar aqui e aqui damos eject como das luzes lá.

[00:24] Agora precisamos adicionar a câmera aqui embaixo, nosso master_levelsequence, clica duas vezes no take (take 1), mas não quero esse take com 150, eu o quero menor, quero só com 50 frames. Para isso clica e arrasta ou digita ctrl G e o frame 50, enter, dá no mesmo do que digitar aqui, clicar aqui nesse amarelinho cinco zero, enter. Podemos tirar essa tool bar por enquanto para ficar mais bonito, mais limpo e usar a câmera para editar por aqui.

[01:06] Então vamos adicionar uma câmera. Como adicionar a câmera? No world outliner temos agora criada a nossa cine câmera - está lá em cima. Eu vou deixar esse no mesmo CineCameraActor1. Vamos aqui actor to sequencer e ele vai jogar esse actor no sequencer, o actor é o cine câmera, que está aqui, mas se tiver muitos objetos digita cine câmera, ele encontra CineCameraActor aqui na track, beleza.

[01:37] Porém, agora como eu faço para animar e ver o que está acontecendo aqui? Primeiro tem de habilitar lock câmera. Vai mostrar a câmera. Desculpa, tem de colocar na perspectiva CineCameraActor que a câmera mexemos por aqui e vemos alterando ali. Faremos uma animação bem simples.

[02:01] Começaremos no logo, podemos também clicar direto aqui, podemos tirar isso aqui, deixar o tool bar para aumentar no maximizar. Podemos maximizar e animar direto por aqui. Vamos no logo da Lamborghini e o desfoque. No focus settings, temos foco manual e podemos mudá-lo para esquerda e para direita, mas para visualizar o foco tem de entrar aqui e clicar nesse botãozinho para prender a câmera mesmo. Agora com o foco da câmera de cinema, por isso que é legal.

[02:49] Vamos aqui, clicamos e arrastamos para esquerda e vai diminuindo, diminuindo, diminuindo até chegar aqui. Se tiver difícil você pode clicar no draw debug focus plane e ver exatamente o que está para lá e o que está para cá, bem nessa linha é o ponto focal. Vou deixar o ponto focal no logo Lamborghini, para ter leitura disso.

[03:15] Vamos voltar aqui. Agora vamos salvar o nosso primeiro frame, colocar no frame zero. Se apertarmos o S ele vai salvar chave de posição, rotação, escala de uma vez. Transforma de todos aqui location, rotation e scale, marcou de tudo para baixo. Se eu der um control Z e quiser salvar só a chave de posição, por exemplo, é o shift W. Só a chave de rotação shift E. Só a chave de escala shift R.

[03:51] Então shift W ele teria feito somente a chave de location. Control Z. Eu prefiro fazer as três de uma vez para não dar erro, então S, marco tudo. Pode fechar aqui, não precisa isso aberto para trabalhar e agora vamos passar fazendo animação de teste, até o 50. Vamos afastar nossa câmera. Vamos lá por aqui mesmo, clicamos e com D afastamos e sai do foco. Saiu do foco, por quê?

[04:23] Porque temos de mudar o foco manual aqui, está com o debug ligado. Você pode ver o debug por aqui, é um plano. Coloca esse plano mais ou menos aqui no logo Lamborghini. Ops. Eu não marquei a chave, se você não marcar a chave e tiver movido a câmera ela volta para o lugar dela, porque ela tem uma chave marcada agora.

[04:45] Em vez de eu fazer assim, mexer por aqui que ela vai ficar meio “sambante”, prefiro colocar 50 e mudar a câmera por aqui, para fazer o eixo linear. Fica mais interessante, mais elegante; vamos afastar mais ou menos até aqui. Vamos apertar o S, marcou a chave.

[05:08] Agora marcar uma chave de foco também. Primeiro o zero, voltar para zero, marca chave de foco aqui, esse ícone com mais marca a chave. Marcou a chave de foco, ela apareceu aqui. Agora vai lá para 50 ou dá um control G, digita 50 aqui, enter. E mexe no foco manual para o plano ficar lá.

[05:35] Vamos dar mais uma chavinha aqui. Agora passa aqui, vemos a animação acontecendo. Se quiser fazer alguma alteração tudo bem. Volta aqui direto para o key frame vai para o próximo key frame ou para o anterior. Eu quero, por exemplo, também que a animação desse shot, desse take acabe aqui, então eu aperto esse botão aqui que ele vai cortar. Vai limitar esse take para só 50 frames.

[06:05] O resto aqui é o master_levelsequence, por isso que ele mostra esse vermelhinho com riscadinho, para mostrar onde está a sequência master dele. Se você perder não sai para além ou antes dela. Vamos alterar um pouquinho a rotação da câmera, aqui mais ou menos pode rotacionar 3 graus aqui, e lá no 50 ou clica no próximo key frame para cá e 0 graus aqui, ele corrige.

[06:40] Pronto, não marquei o key frame, só mudei - então não se esqueça disso se mudar aqui -3 graus, 3 graus tem que marcar key frame com o S. Aperta o S senão não muda nada. Agora está rotacionando.

[06:56] Vamos rotacionar aqui para os lados, assim e vamos apertar o S também. Vou ver o que está fazendo, agora sim, indo do menos 3, rotacionando um pouquinho até lá. Vamos voltar tudo, aqui volta tudo e a barra de espaço dá play também. Ela está parando suave eu não quero que ele pare suave, quero que faça tudo isso linear, como se estivesse no movimento linear passando aqui - só foi um corte da câmera não ela estacionando aqui.

[07:32] Por isso seleciona os key frames aqui. Clica com o direito e dá um linear, pronto. Aqui ele vai começar suave e vai ficando rápido e corta rápido. Vamos ver aqui mais ou menos se o foco não está se perdendo e vamos desligar também esse debug.

[07:56] Debug no focus settings desligado para ver a câmera como ela está animada. Barra de espaço, nossa primeira animação; volta tudo, barra de espaço de novo. Temos um começo de cinematic. Primeiro rascunho, protótipo de uma câmera, aí o nosso carro manco.

[08:18] Vamos ter de fazer os pneus agora, porque olhando de frente dá para perceber que está vazio aqui. Essa cena está ficando grande, vamos dar um save. Pode dar um save no sequence, save selected, salvando as sequências e no content browser ele está lá no cinematics. Vamos dar save all. Salvou o map também. Até a próxima, tchau.